

보도시점 (지 면) 4. 2.(화) 조간
(온라인) 4. 1.(월) 12:00

중소벤처기업부-SK플래닛 공동, 청소년 앱 개발 '스마틴 앱+ 챌린지 2024' 개최

- 생활정보(AI, IOT, 생활전반), 오락(엔터테인먼트(게임, AR/VR 활용))로 나누어 모집
- 2일부터 SK플래닛이 운영하는 T아카데미 누리집 통해 신청·접수 가능하고, 최종 35팀을 선정하여 상장 및 최대 5백만원까지 상금 지급

중소벤처기업부(장관 오영주)는 SK플래닛(대표이사 이한상)과 공동으로 청소년 어플리케이션(앱) 개발 경진대회인 '스마틴* 앱+ 챌린지 2024'를 개최하고 오는 2일부터 참가자를 모집한다.

* 스마틴(Smarteen) : Smart와 Teenage가 합쳐진 말로, '창의적인 십대 청소년' 의미

'스마틴 앱+ 챌린지'는 청소년의 새로운 아이디어를 발굴하고 정보통신기술(ICT) 분야의 창의적인 개발자를 육성하기 위하여 2011년부터 개최된 경진대회이다. 지난 13년간 총 4,213개 팀(14,602명)이 참가하여 449개 앱이 상용화되었으며 55개팀이 창업하는 성과를 거두었다.

특히, '스마틴 앱+ 챌린지' 출신 창업팀 중 샌디플로어, 나인투랩스, 비팩스 등 스타트업은 투자를 유치하여 가시적인 성과를 내고 있다.

'스마틴 앱+ 챌린지'에는 전국의 고등학교 재학생 및 동등한 자격의 청소년은 누구나 참가할 수 있다. △생활정보(AI, IoT, 생활분야 전반) 및 △오락(엔터테인먼트(게임 및 Fun 분야, AR/VR 활용)) 2개 분야로 구분하여 모집하며 시제품을 직접 개발하는 '개발팀'과 개발 역량이 없어도 참신한 아이디어가 있으면 참가할 수 있는 '아이디어팀'으로 나누어 진행된다.

예선(서류)심사를 통해 독창성, 구현 가능성, 시장성 등을 평가하여 108개 팀을 선발하고, 본선 심사를 통과한 70개 팀 대상으로 기업가정신, 창업기초

교육 및 안드로이드, iOS, 백엔드* 등 과제(프로젝트) 중심의 맞춤형 교육을 실시할 예정이다.

* 사용자에게 드러나지 않은 DB공간, 서버 등을 구축하는 것

특히 올해에는 지난 13년간 ‘스마트 앱+ 챌린지’를 통해 배출된 선배 수 상자, IT 전문가 등이 지도자(멘토)로 참여하여 직접 경험한 문제해결 방식을 제안하고, 전문 분야를 지도(코칭)하는 등 문제해결 능력을 키울 수 있도록 프로그램을 강화할 예정이다.

교육을 이수한 70개 팀은 결선심사를 거쳐 오는 9월에 최종적으로 35개팀을 선정하고, 국내 최대 청소년 기업가정신 축제인 ‘청소년비즈쿨 페스티벌’에서 상장(중기부 장관상 등)과 총 5천만원의 상금을 지급하다. 또한, 페스티벌 공간(부스) 전시와 함께 창업 인터넷 방송 ‘쫄투’ 출연 등을 후속으로 지원한다.

* 대상(3개팀, 각 500만원), 최우수상(4개팀, 각 200만원), 우수상(16개팀, 각 100만원), 장려상(12개팀, 각 50만원)

참가를 희망하는 청소년은 아이디어 제안서를 작성하여 개발팀은 5.12일까지, 아이디어팀은 6.9일까지 SK플래넷이 운영하는 T아카데미 누리집 (<http://tacademy.skplanet.com>)을 통해 온라인으로 신청할 수 있다.

중소벤처기업부 조경원 창업정책관은 “이번 대회를 통해 혁신적이고 창의적인 아이디어를 가진 청소년들이 창업 전 과정을 배우고 경험하여 누구나 창업에 도전하고 성장할 수 있는 좋은 기회가 되길 바란다”고 밝혔다.

기타 참가 신청에 대한 세부 내용은 대회 사무국(02-3477-6217)으로 문의하면 된다.

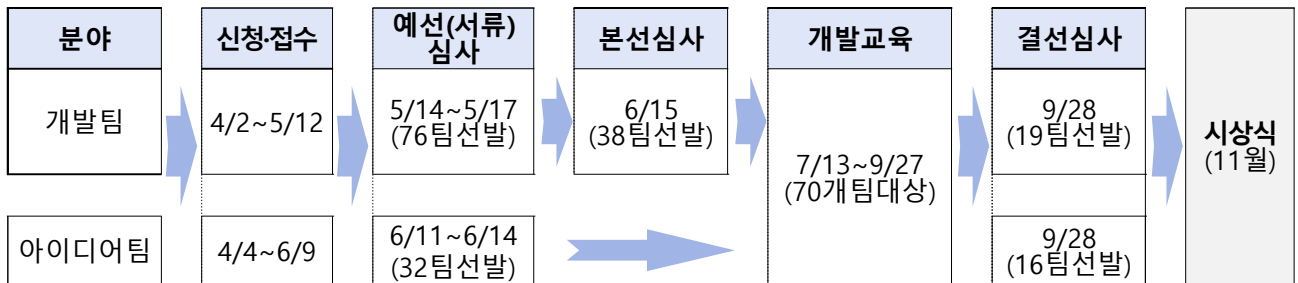
담당 부서	창업벤처혁신실 청년정책과	책임자	과 장	황선희 (044-204-7950)
		담당자	사무관	김소영 (044-204-7646)
			주무관	윤지호 (044-204-7956)



참 고

『스마틴 앱+ 챌린지 2024』 개요

- (목 적) 고교생의 창의적인 아이디어를 발굴하여 ICT 분야 전문 개발 인력 양성 및 창·취업 지원
- (대회명) “Smarteen App+ Challenge 2024”
- (주 최) 중소벤처기업부 · SK플래닛(SK Planet) 공동
 - * (주관) SK플래닛·창업진흥원
 - (후원) 한국메타버스산업협회, D.CAMP, SW교육혁신센터, 캡스톤파트너스, 알파코, SK텔레콤
- (대회기간) '24. 4. 2 ~ 9. 28. ※ 시상식 11월 예정
- (참여분야) 생활정보(AI, IoT기반 서비스 포함, 생활분야 전반), 엔터테인먼트게임 및 Fun 분야, AR/VR 활용 포함)
- (참가자격) 고교 재학생 및 동등한 자격의 청소년
- (평가·선정) 예선→본선→결선에 대한 3단계 평가를 통해 최종 선정



- (지원내용) 각 부문별 입상팀에 대한 포상 및 후속 사업화 지원
 - 35개 팀 수상자 선정, 총 상금 5천만원(최고 5백만원)

구 분	포상훈격	포상수	상 금	총상금	
본상	대상	중소벤처기업부장관	3팀(총괄)	팀당 500만원	1,500만원
	최우수상	SK플래닛 대표, 창업진흥원장, SK텔레콤 대표	4팀	팀당 200만원	800만원
	우수상	SK플래닛 대표, 창업진흥원장, SK텔레콤 대표, 은행권청년창업재단 상임이사, 한국메타버스산업협회장, SW교육혁신센터장, 알파코대표, 캡스톤파트너스 대표	16팀	팀당 100만원	1,600만원
장려상	SK플래닛대표 SK텔레콤 대표	12팀	팀당 50만원	600만원	
기타	SK플래닛 대표	우수 지도교사 6명 우수 선배 멘토상 4명	인당 50만원	500만원	